B.SOKAL

SYBERIA



Benoît Sokal

Syberia



Przewodnik użytkownika gry

Spis treści

Instalacja gry

Minimalna konfiguracja systemowa

- Windows® 95/98/Me/2000/XP
- Procesor Pentium® II 350 MHz
- karta graficzna 16 MB kompatybilna z Direct3D™ (DirectX™ 7)
- 64 MB RAM
- 400 MB wolnego miejsca na dysku
- napęd CD-ROM x 16
- karta dźwiękowa kompatybilna z DirectX™ 7

Zalecana konfiguracja systemowa

- procesor Pentium III 500 MHz
- karta graficzna 3D 32 MB kompatybilna z Direct3D (DirectX 7)
- 128 Mb RAM
- napęd CD-ROM X 24

Instalacja gry

OSTRZEŻENIE: Przed rozpoczęciem instalacji upewnij się, że wszystkie pozostałe aplikacje są zamknięte

Włóż płytę nr 1 do napędu CD-ROM. Jeśli instalator nie uruchomi się automatycznie, kliknij dwukrotnie na ikonę „Mój komputer", następnie na ikonę napędu CD-ROM i uruchom program **Setup.exe**. Możesz też na pasku narzędzi Windows kliknąć na przycisk START i wybrać opcję Uruchom. W oknie dialogowym wpisz D:\SETUP (jeśli D to litera odpowiadająca Twojemu napędowi CD-ROM) i kliknij na **OK**.

Po uruchomieniu instalatora postępuj według komunikatów wyświetlanych na ekranie. Syberia domyślnie instaluje się w folderze **C:\Programy\Microids\Syberia**.

Jeśli sobie tego życzysz wybierz inny folder docelowy.

Uruchamianie gry

Grę można uruchomić poprzez:

- dwukrotne kliknięcie na ikonę na pulpicie;
- kliknięcie na pasek startowy Windows i wybranie: **Programy\Microids\Syberia**;
- dwukrotne kliknięcie na ikonę **Syberia.exe** w folderze, w którym zainstalowana jest Syberia.

Główne menu

Po uruchomieniu gry pojawi się kilka opcji:

Nowa gra

Gdy grasz po raz pierwszy automatycznie odtworzony zostanie film, który przybliży Ci początek całej przygody.

Wczytaj grę

Każdy zapis gry przedstawiony jest jako obrazek. Posiada również datę i godzinę zapisu. Chcąc wczytać grę kliknij LPM na odpowiednim obrazku.

Filmy

Opcja ta pozwala na oglądanie filmów, które zostały pokazane podczas gry.

Autorzy

Tutaj poznasz twórców gry.

Opcje

W tym menu możesz dostosować różnorodne opcje grafiki i dźwięku.

Wyjście

Gra zostaje zatrzymana i powrócisz do systemu Windows.

Opcje

Napisy (Tak/Nie)

Wyświetla, bądź nie napisy na dole ekranu.

Poziom szczegółów (Wysoki/Niski)

Ta opcja pozwala na dostosowanie jakości grafiki w grze do możliwości Twojego komputera. Ustawienie **poziomu szczegółów** na Wysoki pozwala na uzyskanie najlepszych efektów wizualnych w grze, dzięki czemu łatwiej wczujesz się w atmosferę gry.

Ustawienie **poziomu szczegółów** na Niski wyłącza niektóre efekty wizualne.

Głębia kolorów (16 bitów/ 32 bity)

Oto kolejny sposób dostosowania jakości grafiki. W trybie 32 bitowym gra wykorzystuje szerszy zakres kolorów, dzięki czemu sposób wyświetlania jest optymalny. Z kolei w trybie 16 bitowym poprawi się działanie komputera, ale zakres kolorów będzie ograniczony. Tryb 16 bitowy jest zalecany dla komputerów z kartami graficznymi poniżej 32 Mb.

Aby zmiana tej opcji została uwzględniona trzeba ponownie uruchomić grę.

Anti-aliasing (Tak/ Nie)

Opcja to umożliwia wygładzenie konturów postaci i poprawić ich wygląd. Zalecamy, by nie uruchamiać tej opcji, jeśli Twój komputer ma ograniczoną wydajność, ponieważ może to źle wpłynąć na jego szybkość.

Aby zmiana tej opcji została uwzględniona trzeba ponownie uruchomić grę.

Głośność dźwięków

W tym menu dostosujesz głośność efektów dźwiękowych i głosów.

Głośność muzyki

W tym menu dostosujesz głośność muzyki w tle.

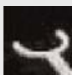
Jak grać?

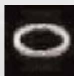
W Syberię można grać wyłącznie myszą.

- **poruszanie się i działanie** – kliknięcie LPM
- **oglądanie menu gry**, użycie przedmiotu z ekwipunku, **oglądanie dokumentów** i **używanie telefonu komórkowego** – kliknięcie PPM
- **pominięcie filmu** lub **linii dialogowej** – klawisz **Esc** lub kliknięcie PPM.
- **bieg** – dwukrotne kliknięcie LPM.

Ikony w grze

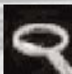

Niemożliwe działanie

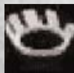

Możliwe działanie


Przejdź tutaj


Zmiana planu


Porozmawiaj


Zbliżenie


Weź


Oddalenie (ze zbliżenia lub czytania dokumentu)


Przełóż stronę dokumentu


Przełóż stronę dokumentu

Menu i sterowanie

Menu sterowania



Aby ukończyć misję, musisz zbierać przedmioty, które automatycznie będą umieszczane w twoim ekwipunku. Kliknij PPM, aby otworzyć ekwipunek.

Gdy chcesz wybrać przedmiot, kliknij na nim LPM. Wybrany obiekt pojawi się w lewym dolnym rogu ekranu. Jeśli nie chcesz wybierać przedmiotu i wyjść z ekwipunku kliknij na nim PPM.

Żeby użyć przedmiotu, wybierz go i kliknij na obszarze lub postaci, na której chcesz go użyć. Jeśli nie można użyć wybranego przedmiotu pojawi się kursor „niemożliwe działanie".

Telefon komórkowy



Kate odbiera telefon automatycznie, gdy ktoś do niej dzwoni. Aby do kogoś zadzwonić, kliknij w ekwipunku na ikonie telefonu. Pokaże się telefon. Wybierz ośmiocyfrowy numer do osoby, z którą chcesz rozmawiać. W telefonie zapisane są również numery, które możesz wybrać za pomocą **strzałek w górę** i **w dół** znajdujących się w telefonie (1). Po wpisaniu 8 cyfr lub wybraniu numeru ze spisu telefonów, wciśnij przycisk **Call/End** (2). Po zakończeniu rozmowy wciśnij przycisk **Off** (3).

Dokumenty



Aby przejrzeć pisma kliknij w ekwipunku na napis **Pisma**. Aby obejrzeć dokument kliknij na ikonie oka, a następnie na dowolnym piśmie, które chcesz przeczytać.

Aby użyć dokumentu kliknij na ikonie ręki, a następnie na dokumencie, który chcesz użyć. Do dokumentów można dostać się tak samo jak do przedmiotów.

Dialogi



Gdy wskażesz kursorem osobę i zamieni się on w ikonę „rozmowy” oznacza to, że z tą osobą możesz porozmawiać. Aby rozpocząć rozmowę kliknij na niej LPM. Niektóre osoby mówią więcej, inne mniej. Konwersacje możesz budować w oparciu o **notes**, który pojawia się po lewej stronie ekranu. W notesie znajdują się różne tematy. Możesz wybierać je klikając na nie w swoim notesie.

Gdy chcesz zakończyć rozmowę, kliknij na **strzałkę** znajdującą się na dole notesu.

W miarę zagłębiania się w przygodę do notesu będą dodawane nowe tematy. Informację o dodaniu nowego tematu zasygnalizuje ci krótki dźwięk, a na dole ekranu pojawi się przez kilka sekund **ikona notesu**.

Twórcy

Autor i dyrektor artystyczny
Benoît Sokal

Kierownik produkcji
Stéphane Grefford

Kierownik techniczny
Didier Poulain

Kierownik projektu
Marie-Sol Beaudry

Projekt modeli 3D i tekstur
Nicolas Cantin

Animacje 3D
Frédéric Gagné

Główny programista
Rémi Veilleux

Integracja
Marc-Antoine Lussier

Koordynacja Francja-Kanada
Catherine Peyrot

Projekt gry
Dominic Mercure, Patrik Méthé

Scenopis
Catherine Peyrot

Projekt zestawu
Alex Touikan

Modele 3D i tekstury/Środowisko
Mathieu Aerni
Steve Beaudoin
Johanne Drolet
Maxime Pelletier
Mélanie Tremblay

Postaci
Jean-François Carrier
Yanick Cloutier

Filmy
Rifaat Dagher
Patrick Gosselin
Jean-René Trudel

Animacje w grze
Luc Lanteigne
Marc Lepage
Richard Néron

Programiści
Benjamin Contant
Luc Tremblay

Integracja
Stéphane Cyr
Israel Duschene
Vincent Lamarche
David L'Heureux
Éric Martel
Gaëlec Simard

Reżyser „motion capture”
Susannah Skerl

Aktorzy „motion capture”
Geneviè ve Bélisle
Joël Melanëon

Kierownik ds. jakości
Rémi Hachoud

Testerzy
Renaud Léonard
Frédéric Richard
Vincent Roy

Pozostali
Jean-Sébastien Brazeau
Rémi Breton
Michel Cadieux
David Chapados
Olivier Décarie
Stéphane Gaudette
Sébastien Jean
Patrick Ménard
Marjolaine Phillibert-Lajoie
Pascal Sauvineau
Frédéric Simard
François Tétreault
Johannes Thé

Focus group
Martin Poirier, Angelos Vernucci
Marie-Ève Dufour
Patrick Collas

Produkcja i projekt dźwięku/muzyka/ nagrania/ lokalizacja
KBP – Paris

Dyrektor artystyczny (KBP)
Dimitri Bodiansky

Projektant i główny inż. dźwięku
Bruno Guéraçague

Muzyka
Nick Varley, Dimitri Bodiansky

Asystent produkcji
Ariane Lacroix

Postprodukcja dźwięku
Karoll Cafardy, Nick Varley
Christophe Grémiot
Bruno Guéraçague

Głosy (FR)
Françoise Cadol, Luc Gentil, Caroline Daparo, Danielle Hazan, Marie Vincent, Claire Guyot, Céline Monsarrat, Cédric Dumond, Manu Garijo, Marc Moro, Christian Fisher-Naudin, Hubert Drac, Nick Mead, Michel Barbey; Jackie Berger, Stéphane Godin, Jean-Louis Faure.

Kierownik grupy lokalizacyjnej
Véronique Nègre

Grupa lokalizacyjna
Véronique Nègre, Julia Lenze
Nick Underwood,
Giorgio Papetti (Jingle Bell),
Alessandra Neve (Jingle Bell)

Koordynator lokalizacji Microïds
Hélène Touly

Kierownik produktu
Frédéric Pons

Marketing
Michel Bams

Opakowanie
Eric Royou

Administrator sieci
Elliot Gozansky, Rami Darwish.

Podziękowania
Chantal Couture, Martine Sokal, Nicolas Augustin, Franscisco Cabrita, Vincent Brisebois, Josée Bellehumeur, Karine Boulianne, Maryse Bouchard, Jeff Roberts.

Syberia – producent
Olivier Fontenay
Microids Canada inc.

Lokalizacja w Polsce:

Polska wersja opakowania i dokumentacji
Cezary Kietliński – Cenega Poland Sp. z o.o

Tłumaczenie i grafiki
HUNTER

Implementacja informatyczna
N. S. G.

Pomoc techniczna w Polsce

W Polsce pomocy technicznej udziela Dział Pomocy Technicznej dystrybutora gry – **Cenega Poland Sp. z o.o.**

W przypadku problemów skontaktuj się z nami pod numerem telefonu:

(22) 868 52 61

albo faksu:

(22) 868 52 60

Wyślij e-mail na adres:

serwis@cenega.pl

Możesz też napisać na adres:

Cenega Poland Sp. z o.o.

ul. Działkowa 37, 02-234 Warszawa-Włochy

lub odwiedzić naszą stronę

www.cenega.pl

Uprawnienia licencyjne i gwarancyjne egzemplarza oprogramowania

1. Właścicielowi niniejszego egzemplarza gry przysługuje licencja na korzystanie z zakupionego programu. Obejmuje ona wyłącznie korzystanie z niniejszego oprogramowania na jednej stacji roboczej (komputerze) oraz korzystanie z instrukcji obsługi i innych materiałów dołączonych do niniejszego egzemplarza oprogramowania. Właścicielowi nie przysługują żadne inne specjalne prawa, w szczególności prawo do nieautoryzowanego powielania oprogramowania i materiałów do niej dołączonych, wprowadzania tzn. instalowania i kopiowania całości lub części oprogramowania do pamięci więcej niż jednego komputera oraz umieszczania oprogramowania ani żadnej jego części lub dokumentacji w sieci Internet.

2. Cenega Poland Sp. z o. o. udziela właścicielowi niniejszego produktu gwarancji na okres 90 dni począwszy od daty zakupu, obejmującej wady materiałowe lub produkcyjne nośnika oprogramowania (płyty CD-ROM/DVD) oraz dołączonej do niej dokumentacji i opakowania. Gwarancja nie dotyczy oprogramowania ani wad nośnika spowodowanych w jakikolwiek sposób działaniem właściciela egzemplarza gry.

3. W celu wykonania uprawnień gwarancyjnych, właściciel egzemplarza gry zgłasza pisemnie wadę sprzedawcy, od którego oprogramowanie nabył, bądź bezpośrednio dystrybutorowi/wydawcy programu w Polsce – Cenega Poland Sp. z o. o. na adres: CENEGA Poland Sp. z o. o. ul. Działkowa 37, 02-234 Warszawa-Włochy; telefonicznie pod numer: (22) 868 52 61; faksem pod numer: (22) 868 52 60; bądź za pomocą poczty elektronicznej na adres **serwis@cenega.pl** – opisując rodzaj problemu, oraz podając swój adres i numer telefonu oraz datę zakupu egzemplarza oprogramowania.

4. W terminie 7 dni od zgłoszenia reklamacji towaru, przedstawiciel firmy Cenega Poland skontaktuje się telefonicznie lub za pomocą poczty elektronicznej ze zgłaszającym w celu omówienia szczegółów dotyczących problemu i ustalenia sposobu przekazania reklamowanego egzemplarza oprogramowania do Cenega Poland Sp. z o.o.

5. W terminie 14 dni od otrzymania reklamowanego egzemplarza oprogramowania wraz z dowodem zakupu, Cenega Poland Sp. z o. o. sprawdzi produkt i w przypadku uznania reklamacji prześle zgłaszającemu, na własny koszt, wolny od wad egzemplarz programu.